

| | | |
|----|---------------------------|----------------------------------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Cykl rozpoczęcia | 2014/2015 (semestr zimowy) |
| 3. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia |
| 4. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 5. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Język obcy 2

Kod modułu: 13-PG1P_JO2

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG1P_JO2_1 | Umiejętność językowa w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier | K_K13 K_U11 | 2 5 |
| 13-PG1P_JO2_2 | Umiejętność pracy z oprogramowaniem w języku obcym | K_K03 K_K10 | 3 2 |
| 13-PG1P_JO2_3 | Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji | K_K01 | 2 |
| 13-PG1P_JO2_4 | Umiejętność podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy | K_K04 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Opis | Student nabędzie kompetencje językowe z zakresu studiowanego kierunku pozwalające mu na swobodną komunikację w międzynarodowych zespołach. |
| Wymagania wstępne | |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|----------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| 13-PG1P_JO2_w_1 | Kolokwium pisemne | Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę. | 13-PG1P_JO2_1, 13-PG1P_JO2_2, 13-PG1P_JO2_3, 13-PG1P_JO2_4 |

| | | | |
|-----------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 13-PG1P_JO2_w_2 | Egzamin pisemny | Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę. | 13-PG1P_JO2_1, 13-PG1P_JO2_2, 13-PG1P_JO2_3, 13-PG1P_JO2_4 |
|-----------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów kształcenia |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| JO2_fs_1 | ćwiczenia | Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów | 30 | Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu | 30 | 13-PG1P_JO2_w_1, 13-PG1P_JO2_w_2 |